

Die Luxuniten

Leitfaden für das Spiel bei den Luxuniten

Was ist die Gemeinschaft des vereinten Lichtes?
Ist sie eine Macht, um das zu erreichen, was man begehrt?
Und ich sage euch: Nein! Denn wir begehren nicht!

Ist sie ein Ort, an den man vor der Finsternis fliehen kann? Und ich sage euch:
Nein! Denn wir fliehen nicht!

Ist sie etwa nur ein Traum?
Ein Trugbild von einer vermeintlich besseren Welt? Und ich sage euch: Nein!
Denn wir träumen nicht!

Doch was ist sie dann?

Sie ist der Fels. Ein Fels, auf dem wir ein Bollwerk wider die Finsternis
errichten. Ein Fels, der uns Schutz und Heimstatt zugleich ist.

Sie ist das Meer. Ein Meer, dessen vielfältige Wellen sich zu einer Flut
vereinen. Ein Meer, das alles Böse und Falsche hinweg spült.

Und sie ist das Feuer. Ein Feuer, dessen Flammen uns selbst in der tiefsten
Nacht den Weg erleuchten. Ein Feuer, das die frohe Kunde der Einheit mit sich
trägt.

Alles ist eins und im Lichte vereint.
Ob im Himmel oder auf Erden.
Ob im Leben oder im Tode.

Varda will es!

Prior Camaris

Geschrieben im 15. Jahr des zweiten lichten Zeitalters

Die Luxuniten	1
IT-Konzept	3
Allgemein	3
Dein Charakter bei den Luxuniten	3
Der Glaube	4
Hierarchie	5
Sonnenwacht	6
Institutionen	6
OT-Prinzipien	8
Eine offene Gemeinschaft!	8
Kämpfe	8
Spielförderung	10
Gewandungen	10
Charakterkonzepte	12
Code-Sätze:	14
Konsum	15
Heilspiel, Kunstblut und Verbände	15
Die Luxuniten auf dem EPIC EMPIRES	16
Lagerauf- und -abbau	16
Lagerlayout	17
Euer Beitrag zum Lager	18
Militärische Aufteilung	18
Respawn	19
Anmeldung	19
Die Orga	20
Impressionen	21

Fotos von:

Rico	https://www.instagram.com/aloha_airbrush_aloha_pictures/
Calle	https://www.instagram.com/the_art_of_larp/
Thoralf	https://www.instagram.com/koboldfoto/
Nummi	https://www.instagram.com/el.knipso/
Kelric	https://www.instagram.com/thekelricview/
Hagen	https://www.instagram.com/hagen.photographer/

Vielen Dank an Cookie, Leena und Joe fürs Korrekturlesen!



IT-Konzept

Wir reichen den Strauchelnden die Hand und führen sie zurück auf den Weg der Tugend. Wir sind der Beistand der Schwachen und der Schutz der Gerechten. Wir sind die Richter der Sünder und die Strafe der Verbrecher. Wir kämpfen mit der Kraft unseres Herzens ebenso wie mit dem flammenden Schwert. Wir streiten mit der heilenden Hand ebenso wie mit der strafenden Faust. Wir sind das Licht!

Allgemein

Die Luxuniter widmen sich der Darstellung einer klassischen, lichten Fantasy-Glaubensgemeinschaft. In einer dunklen Welt, wo vielerorts Selbstsucht, Wankelmut und Sünde herrschen, sind unsere Charaktere wahrhaft „die Guten“ und vertreten Idealismus und Gerechtigkeit. Ob Ritterin oder Priester, ob Soldatin oder Heiler, ob Mystikerin oder Handwerker – sie sind Streiterinnen und Streiter des Lichts.

Gemeinsam gründeten sie die Gemeinschaft der Luxuniter, deren Name sich von „Lux Unita“ (vereintes Licht) ableitet. Diese Gemeinschaft zieht in den Kampf wider die Finsternis und folgt den ausgerufenen Lichtzügen, um das göttliche Licht in die Welt zu tragen.

Dein Charakter bei den Luxunitem

Eine Erweiterung deines Hintergrundes, und kein Ersatz!

Die Charaktere der Luxuniter schließen sich der Gemeinschaft aus unterschiedlichen Gründen an. So könnte ein Charakter glorreiche Taten vor den Göttern und im Namen des Lichts vollbringen wollen, oder folgt einer Vision oder Prophezeiung. Folgt der Charakter vielleicht nur einem Befehl und findet in der Gemeinschaft einen Halt und einen Sinn, der den Befehl um einen Herzenswunsch erweitert? Oder sucht der Charakter einen Lebenssinn oder Vergebung von Sünden?

Eines vereint alle Charaktere der Gemeinschaft: Der Kampf für das Gute, für das Licht und gegen die Schrecken der Finsternis. Deshalb legen die Charaktere zeremoniell das Weiß an, um zu zeigen, dass sie ein Teil der Gemeinschaft sind und für das Licht streiten.

Das Weiß anzulegen bedeutet, sich den Idealen der Luxuniter anzuschließen und sich der Führung auf den Lichtzügen zu unterstellen. Man muss den Charakter jedoch nicht vollkommen darauf einstellen, auch wenn die Möglichkeit besteht. Auch nach der Rückkehr in die Heimat kann man Luxuniter sein und sich dennoch vollständig dem eigenen Hintergrund verschreiben.



Der Glaube

Die Luxuniter sind eine Glaubensgemeinschaft und das Glaubensspiel ist zentral!

Der Glaube ist ein zentraler Aspekt des Spiels bei den Luxuniter. Jedem muss dies bewusst sein, wenn man sich IT und OT unserer Gemeinschaft anschließen will. Es bedeutet nicht, dass man an jeder Messe teilhaben muss. Es bedeutet nicht, dass man einen klerikalen oder hoch religiösen Charakter spielen muss und es bedeutet auch nicht, dass man einen vollendet tugendhaften Charakter darstellen muss.

Der Glaube ist bei den Charakteren der Luxuniter individuell ausspielbar, sollte aber ein roter Faden in eurer Rolle sein. Von den vom Glauben erfüllten klerikalen Charakteren, bis hin zu Leuten, die zum ersten Mal mit der lichten Religion in Kontakt kommen, kann alles vertreten sein. Wollt ihr jene sein, die das Wort verbreiten oder solche, denen die Pfade der Tugend erst noch beigebracht werden?



*“Das Licht hat viele Formen, Namen und Gesichter”
– Geschichte der drei Geschwister, Liber Lucis*



Auch beim Glauben gilt das Konzept, dass dieser euren Charakter erweitern soll. Unser Glaubenskonzept sieht vor, dass wir eine Gemeinschaft aus vielen Religionen sind, die ein übergreifender Glaube an das Licht vereint. Wir sagen, dass es in jeder lichten Religion übergreifende Merkmale gibt, auf die wir uns verständigen. Wenn die Gemeinschaft der Luxuniter zusammenkommt, so besinnen wir uns auf das Gemeinsame und achten die Tugenden des Lichts (Glaube & Hoffnung, Liebe & Leben, Tapferkeit & Gerechtigkeit, Reinheit & Beherrschung) und beten gemeinsam die Göttin Varda an. Dies kann so interpretiert werden, dass es in allen Religionen eine Entität gibt, welche mit Varda gleichgesetzt werden kann.

Nehmt ihr Varda vielleicht als eine weitere Gottheit und Verkörperung eures lichten Strebens an?

Oder erkennt ihr, dass es in eurem bestehenden Pantheon eine Gottheit gibt, die nur einen anderen Namen trägt?

Es ist ausdrücklich erwünscht, dass ihr eure bestehenden, lichten Religionen mit ins Spiel bringt und mit dem zentralen Motiv der Herrin Varda vereint.



Hierarchie

Als Glaubensgemeinschaft werden die Luxuniter vom Klerus geführt. Alleiniges, geistliches und politisches Oberhaupt ist der Hohe Bruder Camaris, Prior der Luxuniter und Stimme der Göttin Varda in Sonnenwacht und Aké. Dem Prior zur Seite steht seine Eminenz, Hohepriester Vyron. Diese beiden Ämter gelten als "dreifach geweiht" und bilden die Führung der Gemeinschaft.

Vom Prior eingesetzt gilt Marschall Sir Elias ahn Arden als militärischer Heerführer und hat nicht nur eine beratende Funktion, sondern auch das Sagen über die militärischen Operationen der Luxuniter.

Diese Rollen gelten als geführte Spielenden-Charaktere (GSC) und haben IT und OT eine Führungsrolle. Aus diesem Grund ist den Befehlen der Charaktere (oder den Stellvertretenden) Folge zu leisten, denn sie werden diese mit Blick auf OT-Planungen aussprechen. Das Behindern dieser angesagten Aktionen ist im Hinblick auf den Spielspaß aller nicht erwünscht, solange dies nicht OT abgesprochen wird.

Es gibt noch weitere Spezialrollen mit Autorität, denen mit dem nötigen Respekt begegnet werden soll, damit diese Rollen eine schöne Darstellung bekommen. Dazu gehören z.B. der erste Inquisitor, die Führung der Banner, der Trossmeister, zweifach geweihter Klerus und der Scriptor des Directoriums.



Konstruktive Kritik kann gerne später geäußert werden, jedoch nicht während der Mobilmachung oder während einer Schlacht!

Unsere Spielansätze

Ehrenvolles Streiten für das Licht!

- Wir kämpfen zwar mit taktischer Finesse und militärischer List, jedoch nicht mordlustig und hinterhältig.
- Wir verschonen die Wehrlosen und den Verwundeten wird Hilfe gewährt.
- Auch der erbarmungslose Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis wird so ausgetragen, dass wir IT eine harte Kante zeigen, jedoch OT nicht stumpf Spiel verhindern oder beenden.

Wir sind die Guten...

- Wir leisten Hilfe, wo nach ihr gerufen wird. Wir verteidigen die Schwachen und befreien Land und Leute von der Finsternis.
- Wir handeln beherrscht und lassen uns nicht vom Fanatismus leiten.
- Freunde des Lichts haben stets einen Platz an unserer Seite.
- Wir bekehren nicht, sondern wollen jene, die noch nicht vollständig in die Dunkelheit gefallen sind, vom Pfad des Lichts mit unserem Handeln und Worten überzeugen.

... nicht die Netten.

- Wir sehen uns als oberste Gerechtigkeit an und setzen diese auch durch.
- Wir streben nach Frieden und Freiheit für die Völker und verbannen jede Tyrannei... auch mit Waffengewalt.



Sonnenwacht

Sonnenwacht ist nicht nur ein Land. Sonnenwacht ist ein Versprechen!

Die Luxuniter haben seit einiger Zeit auch einen Landeshintergrund. Ein gelobtes, heiliges Land, welches sie von Finsternis befreit und neu besiedelt haben. Sonnenwacht bietet die Möglichkeit, eurem Charakter eine Heimat zu geben oder Verbindungen zu euren eigenen Landeshintergründen aufzubauen. Der Hintergrund bietet viel Siedlungs-, Planungs- und Handelsspiel. Hier können sich Charaktere auch abseits von Cons verbinden und engagieren. Die vier Komtureien werden von unterschiedlichen Personenkreisen IT wie OT geführt und bieten vielseitige Spielangebote. Auf Veranstaltungen mit den Luxuniter wird Sonnenwacht thematisiert werden und immer wieder Aufhänger für Spielangebote sein, aber auch hier ist das Einbinden dieses Hintergrundes für euren Charakter kein Muss.

Institutionen

Der Orden der Luxuniter:

Während die Gemeinschaft der Luxuniter alle gläubigen Brüder und Schwestern bezeichnet, vereint der Orden der Luxuniter diejenigen Kleriker*innen der Gemeinschaft, die dauerhaft dem vereinten Licht dienen. Er gliedert sich in zwei Ordenskapitel. Die Schwestern und Brüder vom Kapitel des heiligen Schwertes widmen ihr Leben dem Schutz der Gemeinschaft und kämpfen an vorderster Front wider die Mächte der Finsternis.

Die Brüder und Schwestern vom Kapitel des heiligen Wortes widmen ihr Leben dem Wohl der Gemeinschaft und fokussieren sich insbesondere auf die Überlieferungen, Mysterien und Riten des Lichts. Jeder klerikale Charakter kann beim Orden Spiel suchen und sich den Spielangeboten anschließen, auch ohne dass man diesem beigetreten ist.

Der Orden wird von Präzeptora Isabella im Wortkapitel und Präzeptora Victoria im Schwertkapitel geführt. Ihr könnt das Spiel mit dem Orden suchen und bei Interesse auch Anschluss an diesen finden.



Inquisition:

Die Inquisition des Lichts ist dazu da, für Ordnung und Tugendhaftigkeit zu sorgen. Sie ist für den Kampf gegen das Finstere außerhalb, aber auch innerhalb des Lagers zuständig. Dabei wollen wir einen klaren Unterschied zu der realhistorischen, aber auch der Inquisition z.B. des Warhammer Imperiums halten. Unsere Inquisition ist streng, aber gerecht. Wir spielen die Guten, also wird es keine unfairen Prozesse oder unnötig brutale Folterungen geben (moderate aber schon :P). Wir sind uns am Ende auch selbst das größte Gericht. Ungerechtigkeit in den eigenen Reihen wird nicht toleriert. Der erste Inquisitor Rufus Richter führt diese Institution an.



Die Heilenden:

Bei den Luxunitem gibt es eine große Verknüpfung aller heilfähigen Charaktere. Wenn ihr etwas beitragen könnt, ob magischer, alchemistischer, klerikaler oder weltlicher Art, meldet euch IT! Auch das Charakterspiel um Weiterbildung wird gefördert. Solltet ihr Wunderheilungen vollbringen können, seht bitte davon ab. Magische, klerikale oder alchemistische Heilung sollte, wo möglich, in Verbindung mit der schön ausspielbaren weltlichen Heilung stehen. Der unbeschreiblich wertvolle Heiltrank, der 30 Jahre im Familienbesitz war und einen von der Schippe des Todes springen lässt, dafür aber für immer weg ist, und mit dem man sich eine ganze Burg hätte ertauschen können, ist natürlich eine Ausnahme (Hollywoodprinzip). Federführend ist hier die Medica Major Oleandra



Directorium:

Die Anlaufstelle für Plot, Diplomatie und Späher! Ihr wollt den Plot bespielen oder verstehen, was in Aké passiert? Fragt das Directorium. Ihr wollt mittendrin sein und alles erfahren? Schließt euch dem Directorium an! Ihr wollt Aufgaben haben? Fragt beim Directorium nach. Ihr habt Informationen für das Lager? Ab zum Direktorium damit! Die OT-Orga ist gleichzeitig auch die IT-Führung. Den meisten Plot und die meisten Infos haben wir für euch bereitgestellt. Wir werden euch aktiv an das Directorium verweisen, denn dieses ist von Spielenden betrieben. Somit bleibt das Spiel bei den Spielenden. Das Directorium wird von Bruder Komtur Leoderich geführt.

Die Mystikerinnen:

Euer Charakter ist naturverbunden und beherrscht vielleicht eine Art von Magie, die nicht akademischmagisch oder klerikal ist? Ihr würdet den Charakter vielleicht als Druidin, Schamane oder... pssst... Hexe betiteln? Dann seid ihr im Zirkel der Mystikerinnen genau richtig. Varda hat euch mit einer Macht gesegnet, die vielleicht nicht so erklärlich ist. Sie macht manchen Leuten vielleicht sogar Angst! Ihr aber habt euch dem Wohl des Lebens, des Landes und der Gemeinschaft verschrieben und wollt mit euren Mächten Gutes tun. Auch für Charaktere, die nicht dem Zirkel angehören, könnt ihr bei diesem viel Spiel bekommen. Ihr habt ein Problem mit Geistern oder Flüchen? Ihr habt eine unnatürliche Veränderung der Natur entdeckt? Die Mystikerinnen haben sicher einen Rat... auch wenn man diesen vielleicht nicht versteht...



OT-Prinzipien

- I Groß ist die Liebe der Herrin zu den Kindern der Schöpfung und groß ist ihr Licht.
II Groß soll auch die Liebe sein, die du der Schöpfung und dem Licht widmest.
III So teile deine Liebe mit jenen um dich herum und verbanne den Hass.
IV Denn wenn du Liebe gibst, wird Liebe auf dich zurückfallen.
– Psalm der Liebe

Eine offene Gemeinschaft!

Die Luxuniter sind eine offene Gemeinschaft und setzen sich für ein queerfreundliches, diverses und inklusives Miteinander ein!

OT-Diskriminierung, Belästigung oder Hassverhalten aufgrund von Geschlecht, Herkunft, Identität, Religion, Aussehen, Behinderung oder ähnlichen Merkmalen wird nicht toleriert.

Bei uns werdet ihr queere Spielinhalte erleben und wir erschaffen eine Welt, in der diese als normal gelten. Religiöse Konflikte, Feindschaften, Kriege und Ablehnungen sowie Diskriminierung und Ausgrenzung finsterner Fantasy-Völker

haben im Spiel einen Platz und sollen nicht zuletzt die OT-Problematik damit beleuchten. Dies alles darf bei uns aber nur **gespielt** sein und richtet sich nicht OT gegen die Personen, die uns gegenüberstehen!



Ein Ablehnen oder Zuwiderhandeln dieser Prinzipien führt zu einem OT-Ausschluss von den Luxunitem!



Kämpfe

Kämpfe im LARP sind **Darstellungen** von Kämpfen! Wir spielen miteinander und nicht gegeneinander. Wenn ihr euch an den Kampfdarstellungen beteiligt, habt ihr in erster Linie auf die Sicherheit der Leute um euch herum zu achten. In zweiter Linie geht es darum, dass der Kampf ein episches Erlebnis für alle Beteiligten und alle Beobachtenden ist. Wir verlangen von euch, dass ihr auf Treffer und auf dargestellte Magie/Zauber/klerikale Effekte reagiert. Eine epische Niederlage erzählt ebenso gute Geschichten wie ein Sieg.



Die Kampfdarstellungen der Luxuniten basieren auf den Regeln und Prinzipien des EPIC EMPIRES

- Opferregel: Jede Person entscheidet, wie sie auf einwirkende Effekte reagiert. Dabei sollte das folgende Prinzip im Vordergrund stehen:
- Hollywood-Prinzip: Bereite eine Show! Spiele so, dass es für alle Beteiligten episch wird!
- Du kannst, was du darstellen kannst (DKWDDK): Du entscheidest, was dein Charakter kann, dabei musst du dies jedoch auch darstellen können. Dies beginnt bei übernatürlichen, fantastischen Fähigkeiten wie Magie bis hin zu der Darstellung eines adligen Charakters. Beachte, dass es auf dem EE **kein Telling** für Zauber gibt!
- "Menschenverstand": Mach nur Dinge, die weder dich noch andere Menschen oder deren Eigentum in Gefahr bringen.
- Helmpflicht: Du begibst dich in den Kampf? Dann hast du einen Helm zu tragen, der deinen Kopf auch OT schützt!
- Wir spielen nach den Regeln des EPIC EMPIRES. Siehe Kapitel 3.

https://epic-empires.de/wp-content/uploads/2023/08/ee2017_regelwerk_deutsch.pdf

Ab 2026 wird von uns die sogenannte "Schlachtwacht" eingeführt. Leute, die sich freiwillig melden und in Schlachten sonst nichts zu tun haben, werden die Kämpfe beobachten und schauen, dass wir uns an die Regeln halten. So können wir schnell Leute ansprechen und Hinweise geben, wo Dinge besser laufen können, damit wir uns und anderen ein schönes Schlachterlebnis bieten!



Spielförderung

Wir wollen so LARP betreiben, dass es maximales Spiel für uns, aber vor allem für unser Gegenüber bringt. All unsere Aktionen sollen Spielangebote schaffen und nicht dazu führen, dass Spiel unterbunden und die Mühen anderer Leute missachtet werden. Dies gilt vor allem im Spiel mit unseren klar definierten Erzfeinden. Hier ist es manches Mal nötig, die eigene IT-Konsequenz im Hintergrund zu lassen oder aufzuschieben.

Beispiele:

- Sollten Orks bekämpft werden, so können diese gefangen genommen und befragt werden. Man kann sie dann im Wald hinrichten und dabei "aus Versehen" fliehen lassen, damit sie etwas zu erzählen haben.
- Sollten Anhänger des Chaos vor den Toren stehen, ohne ein Heer im Rücken zu haben, so sollte ihr Aufwand wertgeschätzt werden und gerne skeptische und ablehnende Gespräche über den Glauben geführt werden, aber nicht auf Sicht geschossen werden.
- Ein Kehlschnitt auf dem Schlachtfeld beendet das Spiel für die gegnerische Person. Schlage sie bewusstlos oder bedrohe sie mit einem Messer am Hals, um das Spiel lebendig zu halten.

Gewandungen

Wir geben uns selber einen sehr hohen Gewandungsstandard! Wir wollen damit nicht diskriminieren und ausschließen, sondern gemeinschaftlich ein tolles Bild abgeben. Zu diesem Zweck nehmen wir uns heraus, eure Gewandung zu checken oder die Pflicht an Gruppenansprechpersonen weiterzugeben, wenn ihr Bestandsgruppen angehört.

Kritik an bestehender Gewandung soll eine Hilfestellung sein! Wir helfen auch dabei, Punkte anzugehen, die nicht unserem Gewandungsstandard entsprechen!



Ein zentrales Element eurer Gewandung muss weiß sein! Ihr schließt euch IT der Gemeinschaft der Luxuniter an und legt dafür das Weiß an. Dies muss sich auch in der Gewandung widerspiegeln. Ihr müsst nicht vollständig weiß gekleidet sein und ihr dürft auch die Farben eures Landeshintergrundes, Ordens etc. weiter tragen! In dem Falle muss eure Gewandung um einen deutlichen Anteil Weiß erweitert werden. Dies dient der Darstellung und der Erkennbarkeit als Gemeinschaft. Wir wollen, dass jede Person klar erkennen kann, wer dort heranzieht. IT soll das Weiß mit Stolz getragen werden. Sollte es für eine Aufgabe, einen Beruf oder eine Aktion nötig sein, kein Weiß zu tragen, dann soll dies eine Ausnahme darstellen, aber natürlich möglich sein. Ein spähender Charakter im Wald kann das Weiß ablegen, genauso wie ein trauernder Charakter. Ohne triftigen Grund werdet ihr darauf angespielt werden, warum ihr kein Weiß tragt. Bei Wiederholung kann es zu OT-Gesprächen führen und bei Weigerung dieser Regel zum Ausschluss.

Das Tragen der Symbole der Luxuniter ist eine Erweiterung des Gedankens der Erkennbarkeit. Leute sollen euch als Luxuniter ansprechen, anspielen oder IT hassen können. Das Symbol der Luxuniter ist das Schwert vor der Sonne.



Gewandungs-must-haves:

- Deutlich großer und sichtbarer Teil Weiß (mindestens ein Drittel des Oberkörpers. Eine weiße Gugelwürde z.B. ausreichen.)
- Stimmige Gewandung inkl. Kopfbedeckung, welche den Charakter und seine Profession klar erkennbar macht.
- IT-ambientetaugliches Schuhwerk
- Kopfschutz für Kämpfende in den ersten Reihen.

Gewandungs-no-goes:

- Sichtbare T-Shirts, OT-Schuhe, OT-Gegenstände o.Ä. (Medizinisch nötige Gegenstände sind ausgenommen. Abtarnung ist gewünscht, aber es führt zu keinem Ausschluss)
- Keine Materialien wie Pannesamt, Spaltleder, offensichtlich synthetische Stoffe usw.
- Turmschilde oder sonstige Bewaffnung zur "Gewinn-Maximierung"



Charakterkonzepte

Dem Licht und der Gemeinschaft dienen allerhand unterschiedliche Charaktere. Vom einfachen Volk, welches den religiösen oder weltlichen Herrschenden folgt, bis hin zu eben diesen Personen des Adels und Klerus. Wir haben jedoch auch ein klares Spielkonzept und schränken damit auch unsere Bandbreite ein.

Völker:

Bei den Luxunitem bespielen wir die aus dem Herren der Ringe bekannten "Freien Völker".

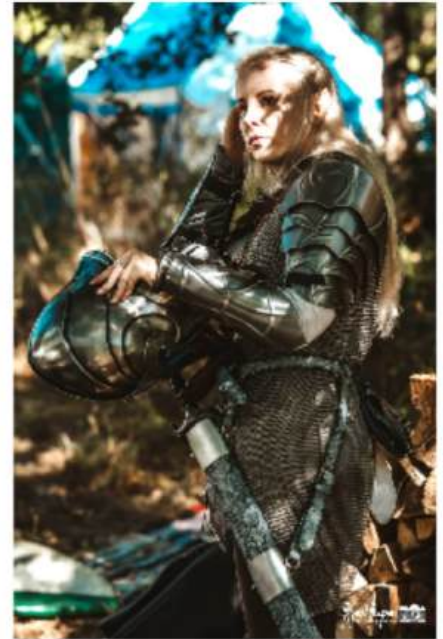
- Menschen
- Elben / Halbelben | (=Elfen)
- Zwerge
- Halblinge/Hobbits

Exotischere Völker sind nur in einer klaren Absprache mit der Orga bespielbar. Hier achten wir darauf, dass es sich nicht mit den IT-Prinzipien der Luxuniter beißt und darauf, dass es nicht zu unüberwindbaren Konflikten führt. Einen guten Ork wird man nicht bei uns spielen können!

Professionen:

Dem Licht kann man auf unterschiedliche Arten und Weisen dienen. Hier sind wenige Grenzen gesetzt.

- Klerus
- Soldat*innen & Waffenknechte und -Mägde
- Handwerker*innen
- Bedienstete Charaktere
- Barden und Bardinnen / Künstler*innen
- Adel (mit entsprechender Darstellung durch Gewandung, Auftreten und möglichst begleitendem Volk)
- Einfache Personen, die sich den Luxunitem mit all ihren Fähigkeiten (oder einem guten Willen) anschließen
- Weltlich heilende Charaktere
- Späher*innen



Schwieriger, aber nicht unmöglich, sind magisch begabte Professionen. Hier bieten wir mit den Mystiker*innen ein Zuhause für Charaktere, denen eine natürliche Macht innewohnt, wie Hexen (wir vermeiden das Wort IT), Schamanen, Druidinnen, Sehern etc. Diese Charaktere haben fest im Glauben an Varda zu stehen und den Prinzipien der Luxuniter und ihres mystischen Zirkels zu folgen. Sie fühlen und lenken die Mächte des Lichts und der Natur für die Gemeinschaft und stehen dieser beratend zur Seite.

Klassische Charaktere wie Magierinnen und Zauberer haben eine Sonderstellung bei den Luxunitem. Wir bespielen, dass das Lenken von Magie und der Eingriff in das magische Gewebe der Welt gefährlich und verleitend ist. Ein solcher Charakter hat sich der Inquisition zu stellen und muss mit Argwohn und Beobachtung rechnen. Ist so ein Charakter jedoch Teil der Gemeinschaft, so wird dieser höchst geachtet und der Rat und seine Fähigkeiten im Dienste des Lichts in Anspruch genommen. Wir werden jedoch darauf achten, dass nicht zu viele diesem Charakterkonzept folgen.



Gesinnung:

Die Luxuniter sind die Guten, daran hat es keinen Zweifel zu geben. Unser Spiel wird sich konsequent zum moralisch Guten wenden. Hierbei nehmen wir eine OT-Moral zugrunde und drehen nicht die Worte dorthin, dass "das Gute" ja eine Ansichtssache sei. Luxuniter haben moralisch gut zu sein und es darf keine Hintertüren geben, die nicht mit der Orga abgesprochen sind. Solltet ihr spielen wollen, dass eure Charaktere Ecken und Kanten haben und sich gerade erst auf dem Pfad hin zu einem Guten befinden, so ist das möglich und gerne gesehen. Dies führt zu internem Konfliktspiel! Euch ist es auch überlassen, zu wanken und Fehlritte zu bespielen. Dies wird jedoch IT-Konsequenzen haben, derer ihr euch bewusst sein solltet. Bei wiederholten Taten oder krassem Zuwiderhandeln werden wir das OT-Gespräch mit euch suchen. Es ist möglich, IT von der Gemeinschaft ausgeschlossen zu werden. Hiervon ausgenommen sind natürlich Situationen, in denen euer Charakter durch finstere Übernahmen, Besessenheiten oder Zwang gegen die Moral verstößt.

Gesinnungen nach D&D

- Ohne Einschränkungen erlaubt: rechtschaffend & neutral gut
- Mit Bedacht und Absprache: alles neutrale, sowie chaotisch gut
- Nicht möglich: alles Böse



Code-Sätze:

Wir haben im Spiel der Luxuniter einige Codesätze eingeführt, um in IT-Sprache Ansagen mit OT-Relevanz zu machen:

Kuss der Herrin:

Von Führungspersonen kann der Satz "Wer in dieser Schlacht fällt, wird den Kuss der Herrin erhalten!" (anderer Wortlaut möglich) gesagt werden. Dies ist das OT-Signal dafür, dass wir die nächste Schlacht episch verlieren wollen. Dies kann passieren, um storymäßig in eine vorbestimmte Richtung zu gehen oder aber, um einem Feind einen Sieg zu schenken. Die Ankündigung erfolgt möglichst früh, damit man sich darauf einstellen und/oder aus der Schlacht fernhalten kann.



“Die Herrin hält andere Wege für mich bereit.”

Diesen Satz kann man sagen, um die OT-Aussage zu treffen, dass man einer Aktion fernbleiben oder einem Befehl nicht folgen will, ohne dass es IT weiter bespielt wird. Es kann zum Beispiel genutzt werden, um einer Schlacht fern zu bleiben, auch wenn der Charakter IT dazu verpflichtet wäre. Auf die Gründe wird nicht eingegangen. Sollte man einen Befehl jedoch ohne den Satz verweigern, dann ist es als Spielangebot zu sehen, aus dem ein Überzeugen oder IT-Konsequenzen erfolgen können.



Kunstbluteinsatz:

Wir Luxuniter haben viel weiß in der Gewandung oder einfach schöne Klamotten, die wir nicht unbedingt blutig gestaltet haben wollen. Dazu gibt es einen Code bei den Heilenden, der den Einsatz von Kunstblut regelt. Die Heilenden könnten so etwas fragen wie "Schauen wir mal, wie sehr es blutet!". Eure Antwort kann dann sein "Es blutet wie sau!"/"Es blutet stark!". In dem Falle wird ordentlich Kunstblut eingesetzt werden und euch wie frisch aus dem Schlachtgetümmel aussehen lassen. Wenn ihr jedoch sagt "Es blutet kaum." oder "Es blutet gar nicht.", wird dementsprechend weniger oder gar kein Kunstblut eingesetzt werden.



Heilspiel, Kunstblut und Verbände

LARP-Kämpfe machen noch viel mehr Spaß, wenn man nicht ungeschoren davonkommt. Ihr habt im Kampf Treffer eingesteckt? Spielt die Wunden aus! Wir haben ein sehr schönes und intensives Heilspiel im Lager und die Leute, die Heilende spielen, freuen sich auf Kundschaft! Bietet ihnen eine Möglichkeit, sich zu entfalten und ihr werdet mit einer tollen Szene belohnt, wo sie ihre Kunst auf euch als Leinwand schaffen!

Um die Leute zu entlasten, bitten wir inständig darum, dass alle Kämpfenden immer ein "Erste-Hilfe-Set" an der Person haben! Dieses sollte mindestens aus Verbänden bestehen und im Idealfall noch eine kleine Flasche Kunstblut. Auf einer Schlachtencon ist der Kostenanteil für Heilende nicht gering, wenn sie vielen Leuten Verbände anlegen, aber diese nie wieder sehen. So können eure eigenen Verbände genutzt werden, die ihr dann nach einer angemessenen Zeit der Heilung selbst entfernt und wieder einrollt, um sie bei euch zu behalten.

Ähnlich verhält es sich mit dem Kunstblut. Wenn ihr etwas dabei habt, könnt ihr es selbst in dem Maße nutzen, wie ihr es wollt

und die Heilenden können die Wunde an euch "entdecken". Nutzt einen kurzen Moment, um euch zu markieren, bevor die Heilkundigen zu euch kommen. Da dies nicht immer möglich ist, weil ihr z.B. gerade in der Szene nicht OT gehen wollt, können die Heilenden auch euer mitgeführtes Fläschchen benutzen. Es ist auch klar, dass nicht jeder immer Kunstblut dabei haben kann. Wenn ihr Kunstblutjunkies seid, freuen sich die Heilenden natürlich über eine Spende!



Konsum

Cannabis:

Auch wenn es legal ist und auch offiziell von der EE- Orga gestattet wird, so setzen wir die Regel, dass wir keinen Konsum im Lager haben wollen. Viele Leute fühlen sich nicht nur gestört davon, sondern bekommen von dem Geruch sogar gesundheitliche Probleme. Wenn ihr konsumieren wollt, macht es abseits vom Lager, sodass es niemanden stört. Außerdem darf eurer High das Spiel nicht stören und vor allem wird unter dem Einfluss von THC nicht gekämpft!

Tabak:

Es ist gestattet, im Lager zu rauchen. Achtet bitte darauf, dass ihr niemanden damit stört. Fragt nach, bevor ihr etwas anzündet. Zigaretten sollten auch nicht allzu öffentlich geraucht werden. Keine Reste einfach auf den Boden! Achtet auf eine gute und sichere Entsorgung! Wenn ihr auf den Wegen zwischen den Lagern raucht, habt ihr einen tragbaren Aschenbecher mit euch zu führen.

Alkohol:

Stört besoffen nicht das Spiel! Betrunkene werden nicht gekämpft! Wer kotzt, muss wegwischen!

Bei Regelverstößen oder Störungen schalten wir die EE- Orga ein. Illegale Drogen haben bei uns nichts verloren. Wir bringen das zur Anzeige!



Die Luxuniter auf dem EPIC EMPIRES

Ich bin ein Krieger des Lichts.
Ich bin das Schwert des Lichts, so wie das Licht meine Rüstung ist.
Ich bin der Schild des Lichts, so wie das Licht meine Rettung ist.
Ich bin der Beistand des Lichts, so wie das Licht meine Hoffnung ist.
Und selbst im Angesicht der Finsternis werde ich nicht weichen.
Denn ich bin ein Krieger des Lichts.

Lagerauf- und -abbau

Wir haben ein sehr motiviertes Aufbauteam für das EE. Dieses ist frühestmöglich auf dem Platz, um für euch das Lager zu errichten. Aber auch früher angereiste Spieler*innen, die nicht im Aufbauteam sind, werden von uns vor IT-Start gebeten bei Aufbauaufgaben mitzuhelfen.

Wenn wir den Aufbau gut schaffen, versuchen wir Dienstagabend ein freiwilliges Time In anzubieten. Dieses steht aber unter dem Motto "OT geht vor IT!". Ringsherum können noch allerhand OT-Dinge passieren, an denen man sich nicht zu stören hat. Dies gilt auch für den Mittwochvormittag. Unser gemeinsames Time In für den Mittwoch ca. 15 Uhr geplant. Das bedeutet, dass Anreisen und der Aufbau von Zelten bis Mittwochs 13 Uhr abgeschlossen sein müssen. Danach werden keine Zelte mehr errichtet und Anreisen sind nur noch nach der "Wochenendanreiseregeln" möglich. Über diese könnt ihr euch bei der LUX-Orga informieren.

Der Abbau ist für alle Leute verpflichtend! Wir arbeiten in Abbau-Schichten, in die man sich vor der Veranstaltung eintragen kann. Erfolgt dies nicht, wird man auf dem Platz einer Schicht zugeordnet. Erst nach der verrichteten Schicht darf man abreisen.



Lagerlayout

Die engagierten Leute der AGLagerlayout erarbeiten jedes Jahr einen Lagerplan. Hier gibt es einen klaren Plan, dem wir folgen. Bei uns trennen wir Spielbereiche von Schlafbereichen. Um eine zentrale Halle herum platzieren wir die Gruppenbereiche, sodass die Spielbereiche beieinander stehen. Es soll dabei keine abgekapselten Gruppen und Lager im Lager geben. Die Gruppenbereiche sollen offen gestaltet sein und möglichst den Anreiz bieten, dass Personen anderer Gruppen zu Besuch kommen.

Die Schlafbereiche sind kein OT-Gebiet, sollen aber möglichst nicht bespielt werden. Um unseren wenigen Zeltplatz effektiv zu nutzen, werden die Schlafzelte dicht an dicht gesetzt und zwar in der Reihenfolge, wie sie ankommen und auf den Platz passen. Das bedeutet, dass die Zelte eurer Gruppe nicht unbedingt nebeneinander liegen.

Wir müssen auch auf die Belegung der Zelte achten. Große Zelte müssen auch mit vielen Personen belegt werden. Hier werden wir über die Gruppen abfragen, welche Zelte mit welcher Belegung eingeplant sind. Zelte, die noch Platz bieten, werden wir versuchen mit Leuten zu belegen, die noch einen Platz suchen.



Wir haben keine feste Wehranlage, sondern einen offenen Bereich mit Barrikaden, Setzschilden und Hindernissen. Angriffe gegen unser Lager sind eher eine erschwerte Feldschlacht. Wir richten die Hindernisse jedoch so aus, dass sie auch vom Feind genutzt werden können, damit die Einnahme unseres Lagers auch möglich ist und für alle ein spannendes Erlebnis bleibt.

Auch wenn wir platzbedingt einige offene Bereiche haben, so bespielen wir nur die Frontseite als IT-Ein- und Ausgang. Solange wir nichts anderes sagen und vorbereiten, gibt es keine Schleich- und Ausfallwege.

Zentrale Spielpunkte sind:

- Die große Halle: Hier sitzt die Führung und hier befindet sich auch das Directorium. In der Halle sind immer freie Tische und wir bitten darum, diese zu nutzen und nicht nur in euren Gruppenbereichen zu sein. Eine gefüllte Halle sorgt für Ambiente.
- Das Heiligtum: Auf einem Hügel über dem Schlachtbereich steht das Heiligtum. Hier ist der geweihte Boden unseres Glaubens. Eine personenhohe, goldene Statue der Göttin Varda wacht über uns alle. Nutzt den Ort für Gebete und auf der Suche nach Beistand.
- Das Heilzelt von Oleandra: Hier hat die Medica Major das Sagen. Ein gut ausgestattetes Heilzelt wartet auf Patient*innen. Spielt Verwundungen aus und begeben euch dort hin. Jede Wunde wird hier zu einem Erlebnis!
- "Luxuniter Unterstadt": Hier tummelt sich das Volk mit raueren Sitten, doch Heiterkeit und Licht im Herzen. Wenn hier die Gesprächsthemen, Lieder und die Sprache manch eine klerikale Person erröten lassen, so ist die Unterstadt doch auch ein Ort der lichten Leichtigkeit, des Schnapses und Heimstätte der Blutballmannschaft "Eintracht Sonnenwacht".



Euer Beitrag zum Lager

Das Lager wäre nichts ohne eure Mithilfe. Angefangen beim Lagerbeitrag, über den wir Projekte und Deko finanzieren und der auf jedes Ticket aufgeschlagen wird. Jedoch brauchen wir auch eure Mithilfe beim Aufbau des Lagers, bei Bastel- und Bauprojekten unter dem Jahr, der Hilfe in Arbeitsgruppen z.B. für das Lichterfest oder als Orga-Helferlein im Vorfeld oder auf dem Platz (Plot, Lagerplanung, Bauorga, etc.). Wenn ihr hier Engagement zeigen wollt, meldet euch bei uns!



*Banner I - Der Amboss
Sie sind das Bollwerk des Lichts!*

Militärische Aufteilung

Auf dem EE werden die Truppen der Luxuniter in sogenannte Banner aufgeteilt. Diese organisieren sich nach Waffengattungen. Es ist also möglich und auch so gedacht, dass ihr nicht unbedingt mit allen Leuten eurer Gruppe kämpft, sondern auch mit anderen Personen Seit an Seit steht. Die Banner haben jeweils eine Bannerführung mit Vertretung, die bei den Taktikbesprechungen mit dem Marschall anwesend sein müssen und die Befehle weitergeben.

Die Banner nach Waffengattung:

- Banner I: schwergerüsteter Nahkampf
- Banner II: leichtgerüsteter Nahkampf
- Banner III: Fernkampf
- Banner IV: Tross (Hilfstruppen, Heilende, Verpflegung und Unterstützung)
- Banner V: fiktive Nachtwache. Sündenbock für alle schlimmen Dinge, die in der Nacht passieren.
- Banner VI: Sonderbanner. Nur in Spezialfällen besetzt.
- Banner VII: geistliche und moralische Unterstützung. Mysiker*innen, nicht kämpfender Klerus, musikalische Motivation, Volk und Laien, die mit Gebeten und guten Worten unterstützen, Directorium, welches in der Schlacht Plot-Aufgaben erledigt.



*Banner III
Niemand entkommt ihren Pfeilen!*



Respawn

Auf dem EPIC EMPIRES gibt es einen Respawn. Nach einem tödlichen Ereignis respawnen Charaktere an ihren jeweiligen Heiligtümern im Lager. Das bedeutet, dass euer SC IT nicht stirbt, solange dies nicht von euch OT gewollt ist (Opferregel).

Wir Luxuniter bespielen, dass unsere Charaktere in dem Moment, bevor sie sterben würden, von Varda vor dem Tode errettet werden. Die Göttin holt die Leute dann zu sich an das Heiligtum im Lager der Luxuniter.

Unsere Charaktere sind also definitiv keine Untoten!

Wie euer Charakter dies erlebt, ist euch überlassen. Erwacht er voller Schrecken und desorientiert, weil er gerade noch in der Schlacht war? Ist er ergriffen von dem Wunder, das er erlebt hat? Es gilt: Opferregel + Hollywood-Prinzip!



Anmeldung

Die Anmeldung zum EPIC EMPIRES erfolgt über den Lux Unita e.V.i.G. Der Lagerplatz auf dem EE ist für uns begrenzt und wir können deshalb und wegen der Kontingentierung des EE nur eine begrenzte Anzahl an Personen zulassen. Um hier fair vorzugehen, bekommen die Bestandsgruppen ein festgelegtes Kontingent und es gibt ein weiteres für Kleingruppen (<5 Personen) und Einzelspielende. Die Kontingente orientieren sich dabei an den Personenzahlen der Gruppen der letzten beiden Jahre.

Alle Anmeldungen werden von uns als Orga geprüft und erst nach einer Bestätigung durch die Orga und einem Geldeingang ist euch der Platz auf dem EE sicher.



Schließe dich dem Kampf an!



Die Orga

“Es ist wie ein Schild, wie ein Schwert, das die Hiebe der Feinde abwehrt.
 Wie das Wort, wie die Hand, die das Dunkle und Böse verbannft.
 Drum heb deine Stimme, heb dein Herz, leicht heben sich Bogen und Schwert.
 Wir sind Brüder, Seit an Seit, wir sind Krieger im Lichte vereint.”
 – aus der Hymne der Luxuniter



OT		
Kai	Peter	Freddi
Anmeldung, Plot	Plot, Finanzen, Hintergrund, Auf- & Abbau	Plot, Anmeldungen Kommunikation
IT		
Rufus Richter	Bruder Camaris	Bruder Vyron
Erster Inquisitor	Prior (IT-Lagerführung)	Hohepriester (IT-Lagerführung)

Danke, dass ihr euch für die Luxuniter interessiert!
Wir stehen euch für Fragen zu den Luxuniter immer zur Verfügung!
Und wann immer ihr Sorgen, Bedenken und Unsicherheiten habt, sprecht uns gerne an.
Gemeinsam können wir alle Probleme besprechen und aus der Welt schaffen.
Kritik und Unzufriedenheiten hören wir auch gerne an und wir wollen mit euch Kompromisse finden!
Eure LUX-Orga

Email: orga@luxuniter.de
Discord: <https://discord.gg/cjmMABkBA4>



Impressionen



Banner II - Der Hammer

Voller Mut, bringen diese Männer und Frauen den gerechten Zorn der Herrin Varda!



Banner IV - Der Tross

Handwerk, Verpflegung, Heilung und alles was sonst so nötig ist. Ein Hochleistungstross!





Banner VII

Geistlicher Beistand, magische Problemlösung und Informationsbeschaffung



Heerschau der Luxuniter

Zu Beginn eines Lichtzuges werden die Truppen inspiziert und eingeteilt. Außerdem werden die wichtigsten Informationen verbreitet und die Gemeinschaft eingeschworen.





Die Kraft des Glaubens
Der Klerus ringt die Kreaturen des Chaos mit Gebeten und Worten nieder!



Die große Halle
Hier werden Verhandlungen geführt, Messen gesprochen, Versammlungen abgehalten und es ist ein zentraler Ort für das berühmte Lichterfest!

